

QUÉBEC

# MICRO<sup>®</sup>

LA TECHNOLOGIE AU COEUR DE NOS VIES

| [www.quebecmicro.com](http://www.quebecmicro.com) | Février 2008

## CYBERBUSINESS

BÂTIR SON ENTREPRISE  
SUR LE WEB

## SOYEZ ZENN AU VOLANT

UNE VOITURE  
ÉLECTRIQUE  
À SAINT-JÉRÔME

## LE JEU MUSICAL DE L'HEURE

ROCK BAND  
DANS MON SALON

Il était une fois... **L'AMOUR  
ENTRE AVATARS**

# AMOUR ET VIE DANS SECOND LIFE : FOLIE DOUCE OU DÉLIRE COLLECTIF ?



crédit photo: Michel Boullianne

Publications de  
Jean-François Vézina

*Les hasards nécessaires*  
Éditions de l'homme, 2001

*Se réaliser dans un monde d'images*  
Éditions de l'homme, 2004

**Vient de paraître:**  
*L'aventure amoureuse*  
Éditions de l'homme, 2008

[ [www.jfvezina.net](http://www.jfvezina.net) ]

Parmi ces mondes, Second Life est le plus connu ([www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)), mais on peut citer également Cyworld (un clone coréen, désormais accessible en Amérique : [www.cyworld.com](http://www.cyworld.com)) ou Habbo (pour les ados : [www.habbo.fr](http://www.habbo.fr)). Qu'est-ce qui fait courir les foules... virtuelles ? Il y a sûrement autant de raisons que d'individus. Lieux de tous les fantasmes (et pas seulement amoureux), ces cyberespaces n'ont pas fini de faire jaser.

« La réalité virtuelle est un environnement qui nous permet, un peu comme la doudou ou le petit ourson de l'enfant, d'appréhender la réalité » nous dit Jean-François Vézina, comparant les mondes virtuels à des espaces transitionnels dont l'humain peut avoir besoin. Ces nouvelles pratiques sociales, qui consistent à s'inventer une « seconde vie » dans un monde virtuel, peuvent faire penser à ce concept connu en psychologie.

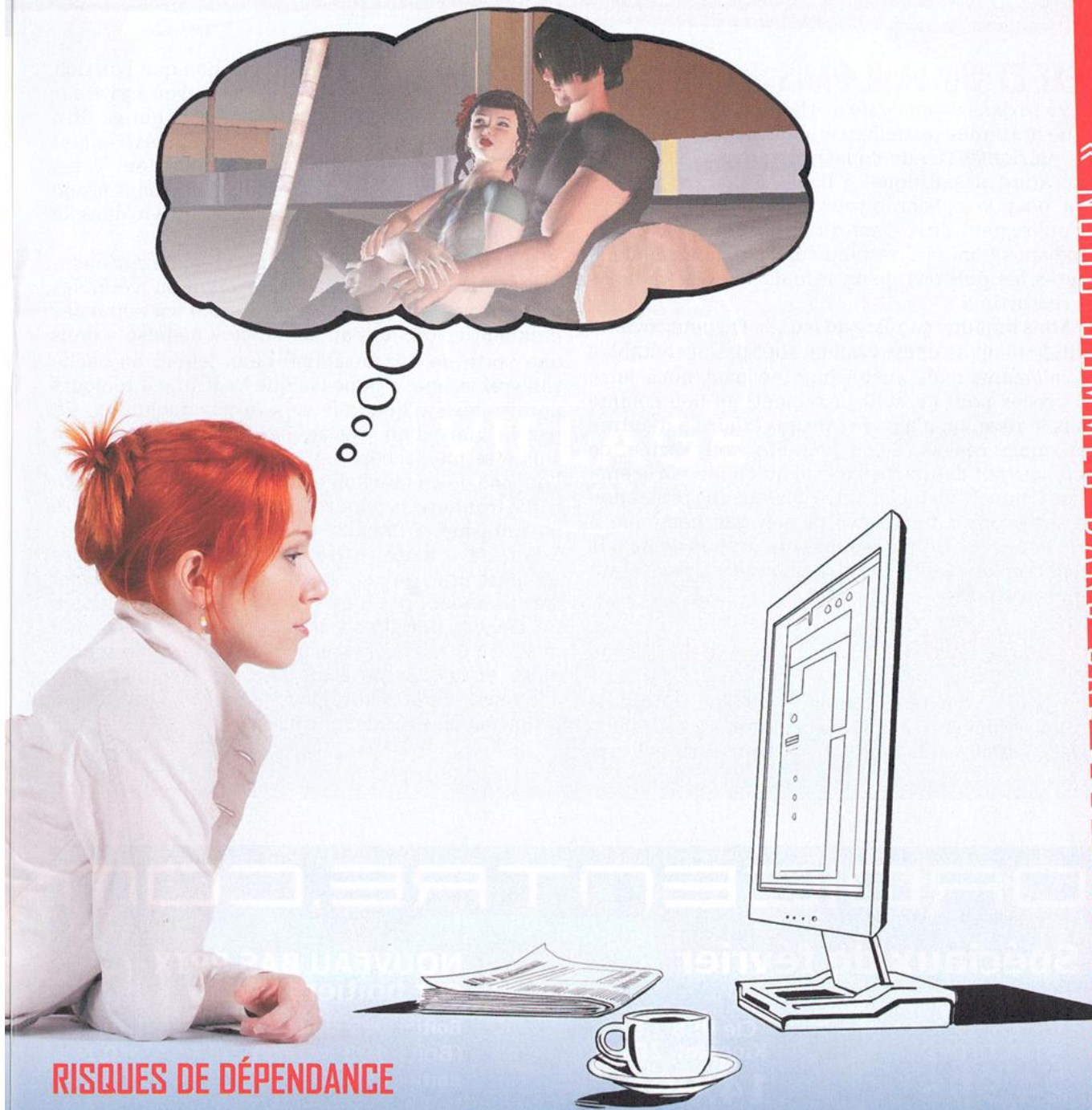
LA FRONTIÈRE  
EST MINCE ENTRE  
IMAGINAIRE  
ET FANTASME.

Les rencontres amoureuses sur le Web ne datent pas d'hier. Mais désormais, oubliez les courriels, les agences Web et le clavardage : la mode est aux rencontres entre avatars, ces petits bonshommes qui nous représentent dans des univers 3D reproduisant, plus ou moins, la réalité. Nous en avons discuté avec Jean-François Vézina, un psychologue québécois qui s'intéresse au phénomène.

**Par Julie Marcil**

Au début de son développement, l'enfant ne fait pas la différence entre le monde réel et son monde intérieur. Lorsqu'il a faim, il pleure et, c'est magique, le biberon ou le sein de maman arrive. Au fur et à mesure qu'il réalise que l'être qui le nourrit a une vie propre et que le monde extérieur n'est pas là pour répondre à tous ses désirs, une certaine frustration peut s'installer. Un pédiatre anglais, Donald Winnicott (mort en 1971), a démontré que l'enfant se sert d'objets transitionnels, tels que toutous, sucres ou jouets, pour apprendre à s'adapter au monde extérieur dans lequel il vit. L'adulte vit, lui aussi, ce besoin, qu'il comblera cependant de différentes façons. La religion peut servir d'espace transitionnel, tout comme les univers virtuels peuvent aussi devenir des espaces d'expérimentation et d'adaptation au réel. Du moins, c'est ce que suggère Jean-François Vézina.





## RISQUES DE DÉPENDANCE

Un monde virtuel comme Second Life (SL) n'a pas de frontières; il est presque sans limite (d'espace et de temps). C'est un beau terrain de jeu pour déployer son imaginaire, expérimenter des situations, qu'elles soient possibles ou impossibles, et pour apprendre. Mais il faut veiller à ce que les vies imaginées ne deviennent pas fantasmes remplaçant le réel. « Lorsque les besoins de la personne ne sont plus satisfaits et que celle-ci est tentée de se satisfaire par l'univers virtuel, il y a un problème. Autrement dit, si une personne n'a pas une bonne estime d'elle-même et que ses relations sociales se font uniquement par le biais d'Internet, il faut y voir. Si l'enfant prend la doudou pour le sein de sa mère, ça ne lui donnera pas de lait! S'il continue à s'accrocher à sa doudou, un moment donné, il va mourir de faim. Si les gens qui vont dans Second Life ont l'impression qu'ils peuvent combler leurs besoins uniquement de cette façon, ça devient problématique. »

Si les univers virtuels 3D à la SL fascinent tant (et rendent perplexes une partie de la population, il faut bien le dire!), c'est qu'ils ne sont pas des jeux à proprement parler. Ce sont plutôt des mondes exploratoires, sans règle du jeu, sans objectif à atteindre, où il est facile de se perdre. « Dans Second Life, il n'y a pas de but précis. Il n'y a pas de limites, alors il y a plus de chances de confusion parce qu'on ne sait pas quand ça commence et quand ça finit. » Le risque que l'imaginaire prenne le dessus sur la réalité est donc plus grand. Certains individus se fixent eux-mêmes des limites et se servent de cet outil pour explorer leurs fantaisies. Ils restent très conscients qu'il s'agit d'une fiction. Mais d'autres peuvent s'en servir pour vivre leur vie par procuration.

## SEXE ET VIOLENCE DANS SL

Vivre dans Second Life des fantasmes de violence ou de pratiques sexuelles troubles peut-il exacerber ces pulsions? Pas de consensus à ce sujet dans la littérature scientifique. « Il n'y a pas de preuve, tant pour la pulsion agressive que sexuelle. Tout ce qu'on peut dire, c'est que si la personne a une prédisposition, elle va pleinement tomber dedans. Toutes les pulsions qu'on refoule ont des chances de ressortir. »

Mais tant que ça reste du jeu... « On peut rêver la nuit de plein de choses qui ne sont pas acceptables socialement, mais aucun juge ne peut nous faire un procès pour ça. » Et justement, un peu comme dans le rêve, on n'a pas vraiment affaire à d'autres personnes réelles. Selon Jean-François Vézina, ce sont souvent des parties de soi qu'on met en scène. Dans l'univers virtuel, l'autre devient une projection de ses propres fantasmes et non une personne à part entière. « Et les risques sont grands de ne pas respecter la réalité de la personne comme étant différente de soi. »

## SÉDUCTION DANS SL : SE TRANSFORMER POUR PLAIRE À L'AUTRE

« Je crois que nous sommes dans une culture de grande séduction. » Et pour séduire, on est même prêt à oublier qui l'on est... « Pour être accepté

socialement, on a parfois l'impression que l'on doit changer des choses de soi. Donc quand on arrive sur Internet, on se crée une personnalité, qui va être beaucoup plus collée à ce que les autres veulent que l'on soit, qu'à ce que l'on est réellement. C'est un peu là, le paradoxe d'Internet. On a l'impression qu'on est parfaitement libre, mais on vit dans le désir de l'autre. »

La société moderne nous fait vivre de curieuses contradictions, en apparence, où d'un côté, les télé-réalités et désirs de célébrités instantanées pullulent et où, de l'autre, on se « déguise » dans une sorte de dessin animé dans lequel on cache son vrai visage. « Je pense que le désir est toujours pareil: j'existe quand je suis vu par quelqu'un. Et, par le biais d'un avatar, j'ai l'impression que je vais être plus accepté. » Même si cet avatar est à l'opposé de ce que l'on est.

La frontière a toujours été mince entre imaginaire et fantasma. « L'enfant qui se développe va avoir à faire face toute sa vie avec la réalité extérieure et la réalité qu'il a à l'intérieur de lui. L'objet transitionnel, ce n'est pas seulement l'ourson. Ça devient la religion, le jeu ou les croyances qui m'aident à tolérer l'espace qu'il y a entre la réalité autre et ma réalité à moi. Quand je prends mes croyances de la réalité pour la réalité, c'est là que les problèmes commencent. »

# ORDICENTRE.COM

## Spéciaux de février

Coffre  
510 CD/DVD  
**24,99\$**



Clé USB 2.0  
Kingston 2Go  
**14,99\$**



DVD-R Verbatim  
8X (paquet de 25)  
**6,50\$**  
limite de 4



Logitech EX110  
Clavier/souris sans fil  
**32,99\$**

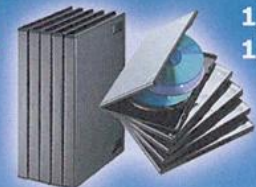


WD Passport 250gb  
Disque dur portatif  
Alimentation par USB  
**129,99\$**



## NOUVEAU BAS PRIX sur boîtiers DVD

Boîtier DVD simple	0,24\$
(Boîte 100 = <b>14\$</b> )	0,14\$
Boîtier DVD Slim	0,24\$
Boîtier DVD Double/Double Slim	0,24\$
Boîtier DVD XBOX Vert, blanc, bleu	0,30\$
Boîtier DVD 4 (deluxe 0.67\$)	0,54\$
Boîtier DVD 6 (version 14mm 0.87\$)	0,74\$
Boîtier DVD 8	0,94\$
Boîtier DVD 10	1,14\$
Boîtier DVD 12	1,34\$



**Vous désirez un système correspondant à vos besoins ? Contactez-nous par E-Mail : [soumission@ordicentre.com](mailto:soumission@ordicentre.com) Télécopieur : 450-671-3255 ou venez nous voir en magasin**

**Nous offrons le service de réparation, entretien et mise à jour de vos ordinateurs.**

**Pour les rabais mentionnez le spécial Québec Micro. Spéciaux en magasin seulement. Offre valide jusqu'au 12 février 2008. Quantité limitée - Image peut varier du produit - Limite de 1 article par client/famille**

**Deux adresses pour mieux vous servir**  
330 Gladstone, 4833 Jean-Talon Est,  
Greenfield Park, Saint-Leonard  
Tél.: (450)671-8555 Tél.: (514)374-2555

